Заведение

Твоё заведение предлагает одну основную услугу и 2 сопутствующих (скажем, бар, где предлагают выпивку, плюс музыку и лёгкие закуски). Выбери одну главную услугу и 2 второстепенных:

○ *роскошная еда* ○ *музыка* ○ *одежда* ○ *горы еды*
○ *секс* ○ *представление* ○ *лёгкие закуски* ○ *игры*
○ *искусство* ○ *выпивка* ○ *кофе* ○ *наркотики*
○ *сцена (других посмотреть и себя показать)*

Выбери и подчеркни 3 или 4 описания атмосферы своего заведения: *суета, близость, дым, тени, ароматы, грязь, бархат, фантазия, латунь, огни, акустика, анонимность, мясо, подслушивание, кровь, интрига, насилие, ностальгия, специи, тишина, роскошь, нагота, ограничение, забвение, боль, извращения, сладости, защита, сажа, шум, танцы, расслабленность, маски, свежие фрукты, клетка.*

В числе твоих постоянных клиентов эти 5 персонажей МЦ (как минимум): Минога, Ба, Камуфло, Тойота и Лит.
Кто твой самый лучший постоянный клиент? ____________
Кто твой худший постоянный клиент? ____________

Вот эти 3 персонажа МЦ (как минимум) интересуются твоим заведением: Бин, Рольфбол и Ножки.
Кто хочет что-то с него поиметь? ____________
Кому ты за него должен? ____________
Кто хочет от него избавиться? ____________

Для обеспечения безопасности выбери это:
○ настоящая банда (*урон 3 банда малая броня 1*).

Или выбери 2 из следующего:
○ удобный дробовик (*урон 3 ближний перезарядка кровавый*);
○ вышибала, который знает своё дело (*урон 2 броня 1*);
○ фанера и проволочная сетка (*броня 1*);
○ тайны, пароли, коды, сигналы, только по приглашению, поручительство и т.д.;
○ все при стволах: твои труппа и бригада сами банда (*урон 2 банда малая броня 0*);
○ лабиринт тупиков, укрытий и убежищ;
○ нет постоянного места, всегда новые места встречи.

Труппа и бригада

Твоя труппа и бригада могут полностью состоять из персонажей других игроков, или из персонажей МЦ, или из тех и других. Если в их числе персонажи МЦ, опиши их — имена и одна строчка описания — вместе с МЦ. Убедись, что они подходят твоему заведению.

Снаряжение и бартер

Знакомьтесь:

МАЭСТРО ДО

В легендарном Золотом веке жил один парень по имени Маэстро. Он был знаменит тем, что шикарно одевался и куда бы он ни пошёл, люди слушали роскошную музыку. А ещё был другой парень, которого звали Метр До. Он был знаменит тем, что шикарно одевался и куда бы он ни пошёл, люди могли есть сколько влезет и что только в голову придёт.

В эпоху постапокалипсиса оба эти парня мертвы. Они сдохли, и с них стёк жир; они сдохли вместе с роскошной музыкой и едой «сколько влезет». Так вот, Маэстро До, он не может дать тебе того, что могли те парни, но, может, он найдёт для тебя кой-чего, чтоб малость спустить пар…

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Банды, машины и урон

Когда персонаж делает агрессивный ход, используя свою банду в качестве оружия, его банда наносит и получает урон, а он нет. Банда наносит и получает урон в соответствие со своим размером и размером вражеской банды, оружием и бронёй.

Банды и урон

Если размеры банд не совпадают, за каждую степень разницы в размерах наносимый урон изменяется: увеличивается на 1, если атакующая банда больше, или уменьшается на 1, если атакующая банда меньше.

Когда банда получает:
- ***Урон 1:*** *несколько раненых, один или двое серьёзно, убитых нет.*
- ***Урон 2:*** *много раненых, несколько серьёзно, пара убитых.*
- ***Урон 3:*** *очень много раненых, многие серьёзно, много убитых.*
- ***Урон 4:*** *очень много серьёзно раненых, очень много убитых.*
- ***Урон 5:*** *большинство убиты, несколько выживших.*

В присутствии сильного лидера банда держится вместе до получения урона 4. Если лидер слаб или отсутствует, она держится до получения урона 3. Если лидер слаб и отсутствует, она держится, получив урон 1 или 2. Если лидера нет, она держится, получив урон 1, но не более.



МАЭСТРО ДО: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего Маэстро До, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Пышка, Серебро, Дымок, Бурда, Шеф, Роза, Рыбак, Председатель, Погост, Шафран, Жизнь.

Йен, Эмми, Джулия, Дрозд, Франсуа, Эско, Бойарди, Мари, Бабка, Ракке, Точняк, Осень.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: повседневная, показная, винтаж-ная, мясницкая, фетиш, безукоризненно белый костюм.

Лицо: вытянутое, мальчишечье, симпатичное, выразительное, полное, татуированное, фарфоровое или в шрамах.

Глаза: холодные, яркие, пытливые, искренние, озорные или один глаз.

Тело: компактное, плотное, худощавое, большое, поджарое или крепкое.

Руки: гибкие, быстрые, аккуратные, нервные, пальцы-сосиски, в шрамах или игривые.

Характеристики

Выбери один набор:
- Круто +1 Жёстко –1 Пылко +2 Умно =0 Странно +1
- Круто =0 Жёстко +1 Пылко +2 Умно +1 Странно –1
- Круто –1 Жёстко +2 Пылко +2 Умно =0 Странно –1
- Круто =0 Жёстко =0 Пылко +2 Умно +1 Странно =0

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери 2 хода Маэстро До.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:
- Выбери персонажа, которого считаешь самым привлекательным, скажи его игроку история+2.

Всем остальным скажи история +1.

В ходы других:
- Выбери того, кто тебе больше всего нравится, игнорируй то, что он тебе скажет, и запиши вместо этого история+3.
- Со всеми остальными запиши то, что они тебе скажут +1.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:
- жуткий клинок, скажем, кухонный нож или острые, как бритва, ножницы 30 см длиной (*урон 2 рукопашные*);
- всякую всячину ценой 1 бартер;
- одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1 (опиши).

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя —

Внешность

Характеристики

Круто — *действовать под огнём* ◯ подчёркнуто

Жёстко — *угрожать насилием; взять силой* ◯ подчёркнуто

Пылко — *соблазнить или манипулировать* ◯ подчёркнуто

Умно — *оценить ситуацию, оценить человека* ◯ подчёркнуто

Странно — *открыть свой разум* ◯ подчёркнуто

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Если ты подгоняешь что-то другому персонажу — секс, еду, кое-что другое, да что угодно — это считается за занятие с ним сексом.

Урон

счётчик

12 · 3 · 6 · 9

◯ стабилен

◯ разбит (–1круто)
◯ покалечен (–1жёстко)
◯ изуродован (–1пылко)
◯ сломлен (–1умно)

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ >>*развитие*

__ получи +1пылко (макс. пылко +3)
__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
__ получи +1странно (макс. странно +2)
__ получи новый ход Маэстро До
__ получи новый ход Маэстро До
__ добавь вариант безопасности своему заведению
__ разреши чей-то интерес к твоему заведению
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы Маэстро До

◯ ***И это, по-твоему, пыл?*** когда действуешь под огнём, делай это ⚁⚄+пылко, а не ⚁⚄+круто.

◯ ***Дьявол с клинком:*** когда ты используешь клинок, чтобы угрожать насилием или брать силой, действуй ⚁⚄+пылко, а не ⚁⚄+жёстко.

◯ ***Связи повсюду:*** распусти слух, что тебе что-то нужно: человек, кое-что особое или просто вещь — и сделай это ⚁⚄+пылко. На 10+ это, как по волшебству, появляется в твоём заведении. На 7–9, ну что ж, люди старались и все хотели тебе угодить, и, в общем-то, это что-то похожее, а? При провале это появляется в твоём заведении, но с крайне отвратными условиями.

◯ ***Все хотят кушать:*** когда ты хочешь узнать что-то о ком-то важном (тебе решать), действуй ⚁⚄+пылко. При успехе можешь задать МЦ вопросы. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:
- *как у него дела? как там он?*
- *что или кого он больше всего любит?*
- *кого он знает, любит и/или доверяет?*
- *когда я в следующий раз его увижу?*
- *как к нему подобраться, физически или эмоционально?*

◯ ***Дай только повод:*** назови кого-то, кто, вероятно, может съесть, выпить или иным образом проглотить то, чего ты касался. Если это персонаж МЦ, действуй ⚁⚄+жёстко, если персонаж игрока, вспомни ⚁⚄+историю. На 10+ он делает это и получает урон 4 (бб) в течение следующих 24 часов. На 7–9 это будет урон 2 (бб). При провале несколько человек на выбор МЦ, возможно, включая твоего персонажа, а может и нет, страдают от этого и получают урон 3 (бб).

Другие ходы

Бартер

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха. 1 бартер также покроет долю твоей труппы и бригады за одно-два великолепных мероприятия.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек****; материальное обеспечение реанимации у ангела; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.